

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERHITUNG DENGAN MENGGUNAKAN METODE
BERMAIN MELALUI MEDIA IKAN DI AKUARIUM
PADA ANAK KELOMPOK B TK IT IQRA'**

(Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak IT Iqra'
Kota Bengkulu)



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Bidang Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

Oleh:

**CHRESTY ANGGREANI
A1I009033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2013

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- ♥ *Perfect is balance in religion, education, talent and behave. Walaupun tak ada yang perfect di dunia ini, tapi aku mengejar yang terbaik dari keseimbangan itu.*
- ♥ *There are only two ways to live your live. One is as though nothing is miracle and the other is as though everything is miracle.*
- ♥ *Kalau hidup cuma sekedar hidup, ikan-ikan di laut pun juga hidup.*

Persembahan

- ♥ *Bapakku tercinta (Riskan Hamdani) yang telah bekerja keras membanting tulang demi kebahagiaan anak-anaknya. Terimah kasih pak atas doa dan nasihatmu yang membuatku berani dalam mengarungi lautan kehidupan ini.*
- ♥ *Makku tersayang (Yahana nistati) Figur idolaku dan sang Wonder Women yang berjuang dengan penuh cinta dan kasihnya , tak kenal lelah, selalu setia menemani bapakku demi Keluarga, Izinkan anaku mewujudkan salah satu Impianmu dengan goresan kecilku ini mak.*
- ♥ *Adek-adeku tersayang : dang aris, inga tata , adek alif, yang selalu memberikan ku semangat dan motivasi. Terimah kasih karena telah menciptakan seribu tawa dan canda di hari-hariku.*
- ♥ *Keluarga besarku (nenek dan datuk, wak afib, pak wau, mak wau, wak yen, wak nga, acik, bungsu, wan, mak anya, anya, pak anya, pak etek, mak etek).*
- ♥ *Sepupuku (wa gita, dang afib, wa wit, wa boti, dang dika, wa yen,ipi, sri, yayat, tika, risi, velda, asep, yega, nindo, reksen, anggun, ongki, jopan, dewa, dava, alvin).*
- ♥ *Temanku tersayang chindy ndull yang selalu memberiku bantuan dan dukungan saat aku kesulitan.*
- ♥ *Kost an “cupiah” (nga dindin, nga ici, wiwit, dipli) terimah kasih telah memberikan ku semangat.*
- ♥ *Teman-teman ngeheng bersama (ii, septi, elva, kurnia, icha, rika, jessita, agustina, deni) terima kasih untuk segala masukannya, jika kita punya mimpi maka wujudkanlah mimpi itu jadi nyata.*
- ♥ *Teman-teman KKN (ade, selly, ridwan, mba mita, sugi, meilan, edo) terimah kasih kawan karena telah memberikan semangat untuk ku.*
- ♥ *Teman-teman seperjuanganku PAUD angkatan 2009, terus semangat aku yakin kita pasti bisa menggapai kesuksesan yang kita inginkan.*
- ♥ *Almamaterku.*

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chresty Anggreani

NPM : A1I009033

Jenis kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Mahasiswa

Prodi : PG PAUD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah karya saya sendiri dan bebas dari segala macam bentuk plagiat atau tindakan yang melanggar etika keilmuan.

Demikianlah, jika dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, semua akibat yang ditimbulkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri dan saya bersedia menerima sanksi sesuai hukum yang berlaku.

Bengkulu, Maret 2013
Yang membuat pernyataan,



Chresty Anggreani
NPM. A1I009033

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DENGAN MENGUNAKAN METODE BERMAIN MELALUI MEDIA IKAN DI AKUARIUM

OLEH

**CHRESTY ANGGREANI
A1I009033**

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan metode bermain melalui media ikan di akuarium dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini untuk mengetahui apakah dengan menggunakan metode bermain dengan menggunakan media ikan di akuarium dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Subjek dalam penelitian ini yaitu kelompok B Taman Kanak-Kanak IT Iqro' Kota Bengkulu yang berjumlah 20 orang anak yang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus tiga kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain melalui media ikan di akuarium dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, terbukti dengan hasil pengamatan yang dilakukan telah mencapai indikator keberhasilan 75%. Data di kumpulkan dengan observasi dan dokumentasi, dengan tehnik analisa data secara dekriptif kualitatif. Dalam penerapan metode bermain dengan media ikan di akuarium untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, seorang guru direkomendasikan untuk mempersiapkan hal-hal yang mendukung terlaksananya metode bermain dengan media ikan di akuarium seperti permainan yang menyenangkan, menarik sesuai dengan tahapan perkembangan dan kebutuhan anak.

Kata Kunci: *Metode Bermain, Media Ikan Di Akuarium, Berhitung.*

**THE WAY TO IMPROVING OF COUNTING ABILITY
USING PLAYING METHOD BY MEDIA OF FISH IN THE AQUARIUM
BY**

**CHRESTY ANGGREANI
A1I009033**

ABSTRACT

The problem of this research is whether the method playing media of fish in the aquarium can increasing counting childrens' ability. The objective of this action research to knowing whether by using method playing by using fish in the aquarium can increasing childrens' counting ability. The subject of this research is class B kindergarten of IT Iqra' Bengkulu city which is consist about 20 childrens' where consist of 9 male and 11 female. This research doing by two cycle and every cycle consist of three meeting. The result of the research showed that using method of playing by using fish in the aquarium could increasing the childrens' counting ability, proven by the result of the observation which did it and had reach success indikator about 75%. The data collected by observation and documentation, by technic data analysis by qualitative descriptive. In applied the playing method by using media of fish in the aquarium to increasing the childrens' counting ability, a teacher was recommendation to prepare the things that support method playing by media of fish in the aquarium such as the games that fun, interesting and suits with childrens' necessary and childrens' development.

Key words : playing method, media of fish in the aquarium, counting.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil ‘alamin, puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Menggunakan Metode Bermain Melalui Media Ikan di Akuarium”.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Bengkulu.
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu
3. Ketua prodi S1 PAUD Universitas Bengkulu
4. Bapak Drs H. M. Nasirun, M.Pd sebagai pembimbing utama yang dengan penuh kesabaran membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Wembrayarli, S.Pd, M., Sn sebagai pembimbing pendamping yang dengan penuh kesabaran membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Sri Saparahayuningsih, M.Pd sebagai pembimbing akademik.
7. Bapak ibu dosen Pendidikan Anak Usia Dini serta STAF FKIP Universitas Bengkulu yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu.

8. Ibu Masnawati , SE selaku Kepala Sekolah TK IT Iqra' Kota Bengkulu
9. Keluarga besar TK IT Iqra' Kota Bengkulu yang telah membantu sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian ini dengan baik dan lancar.
10. Ibu Lesi Angraini sebagai kolaborator dalam pelaksanaan penelitian
11. Dan terimah kasih pada teman-teman yang telah memberikan masukan dan saran dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan diberbagai aspek yang memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang terkait.

Bengkulu, Maret 2013
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian	9
1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	9
2. Konsep Berhitung	15
a. Pengertian Berhitung di Taman Kanak-Kanak	15
b. Tujuan Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak	16
c. Teori yang Mendasari Perlunya Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak	17
d. Prinsip-Prinsip Berhitung di Taman Kanak-Kanak	20
e. Tahapan Kemampuan Berhitung.....	21
f. Kemampuan Dasar Berhitung.....	22
3. Metode Bermain.....	23
a. Pengertian Metode Bermain.....	23
b. Karakteristik Bermain	25
c. Tahapan Bermain	27
d. Manfaat Bermain.....	29
4. Konsep Media	30
a. Pengertian Media	30
b. Jenis-jenis Media.....	32
c. Manfaat dan Fungsi Media.....	32
d. Ikan di Akuarium Sebagai Media	35
B. Acuan Teori Rancangan Alternatif	37
C. Bahasan Penelitian yang Relevan	38
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan.....	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	41
1. Tempat Penelitian.....	41
2. Waktu Penelitian	41
C. Subjek Penelitian.....	42
D. Prosedur Penelitian.....	42
E. Peran Peneliti dalam penelitian.....	47
F. Tehnik Pengumpulan Data.....	47
1. Observasi.....	47
2. Dokumntasi	47
G. Instrument Penelitian	48
H. Tehnik Analisa Data.....	50
I. Indikator Keberhasilan	52
J. Pertanggung Jawaban Penelitian.....	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	53
3. Deskripsi siklus I.....	53
4. Deskripsi siklus II.....	72
5. Hasil observasi siklus I dan siklus II.....	90
B. Pembahasan Penelitian	91

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	96

DAFTAR PUSTAKA	97
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	99
----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	164
----------------------------	------------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Perbaikan Pembelajaran	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	49
Tabel 3.3 Kategori Skor Hasil Observasi	51
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Siklus 1 Pertemuan 1.....	57
Tabel 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Siklus 1 Pertemuan 2.....	62
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Siklus 1 Pertemuan 3	67
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Siklus 1	69
Tabel 4.5 Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru	71
Tabel 4.6 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Siklus 2 Pertemuan 1.....	76
Tabel 4.7 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Siklus 2 Pertemuan 2.....	81
Tabel 4.8 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Siklus 2 Pertemuan 3.....	85
Tabel 4.9 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Siklus 2.....	87
Tabel 4.10 Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru	89
Tabel 4.11 Hasil Observasi siklus 1 dan siklus 2.....	90

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Perkembangan Kognitif Anak	11
Bagan 2.2 Paradigma Penelitian	37
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian	42

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Jadwal Penelitian	100
Lampiran 2 Daftar Nama Anak	101
Lampiran 3 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak.....	102
Lampiran 4 Hasil Observasi Aktivitas Guru.....	115
Lampiran 5 Rencana Kegiatan Harian	128
Lampiran 6 Rencana Kegiatan Mingguan	147
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian dari Universitas Bengkulu	148
Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah	149
Lampiran 9 Pernyataan Kesedian Menjadi Teman Sejawat	150
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian dari Instansi Terkait	151
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan	152
Lampiran 12 Riwayat Hidup	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-undang dasar Republik Indonesia, pasal 31 menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Sedangkan dalam Undang-undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak pasal 9 menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab I, pasal I, ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia dini merupakan usia yang sangat penting dalam menentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Pengembangan pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan dasar kemampuan dan pembentukan sumber daya manusia yang diharapkan.

Masa usia dini merupakan periode keemasan (*golden age*) dimana pada saat ini otak anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak mencapai 80% dari otaknya.

Menurut Bloom dalam Depdiknas (2000; 6) bahwa 50% dari potensi intelektual anak telah terbentuk di usia 4 tahun dan mencapai 80% ketika anak berusia 8 tahun. Jadi seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat cepat di bandingkan usia sesudahnya.

Usia dini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Dalam Kurikulum tingkat satuan pendidikan kelima aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini yaitu: *pertama* perkembangan nilai-nilai agama moral, *kedua* perkembangan aspek fisik motorik, *ketiga* aspek perkembangan bahasa, *keempat* aspek perkembangan kognitif, *kelima* aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan untuk anak usia dini yaitu perkembangan kognitif. Kognitif merupakan suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sujiono, 2007: 1.3).

Kemampuan kognitif anak berkembang secara bertahap dan berada di pusat saraf. Kemampuan kognitif ini sangat berperan dalam membantu anak dalam memecahkan segala permasalahannya. Salah satu bagian dari perkembangan kognitif yaitu perkembangan matematika.

Berhitung merupakan salah satu bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Yusuf dalam Hanmetan (2011) menyatakan bahwa berhitung adalah salah satu cabang dari matematika, ilmu hitung adalah suatu bahasa yang digunakan untuk

menjelaskan hubungan antara berbagai proyek, kejadian, dan waktu. Menurut Nurkhasanah dan Turminto (2007) dalam Hanmetan (2011) juga mengungkapkan berhitung adalah mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dan sebagainya), Sedangkan kemampuan berhitung merupakan kesanggupan untuk menguasai pengerjaan suatu hitungan baik berupa menjumlahkan, mengurangi dan sebagainya [http: // prari 007 luck. wordpress .com/ tag/ berhitung/](http://prari007luck.wordpress.com/tag/berhitung/) yang di unduh pada tanggal 21 November 2012.

Dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 menyatakan bahwa indikator dalam konsep bilangan dan lambang bilangan yaitu membilang atau menyebut urutan bilangan dari 1 sampai dengan 20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, menunjukan lambang bilangan 1-10, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan, mengenal lambang bilangan 1-20.

Kemampuan berhitung sebagai dasar pengembangan matematika untuk menyiapkan anak secara mental mampu mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut disekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, dan lambang bilangan melalui berbagai jenis media dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, disiplin pada diri anak (Depdiknas, 2000;1).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada kelompok B TK IT Iqra' dimana masih rendahnya kemampuan anak dalam memahami konsep berhitung yaitu kemampuan dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Dari 20 anak yang terdapat di kelompok B TK IT Iqra' yang dapat mengenal lambang bilangan dari 1-20 hanya 7 orang. Hal ini dikarenakan

kurang menariknya metode yang digunakan guru saat mengajar, media yang digunakan juga sangat terbatas, dalam mengajarkan berhitung guru biasanya menuliskan angka-angka di papan tulis dan anak-anak meniru tulisan tersebut. Hal ini menyebabkan konsep berhitung kurang diserap dengan baik oleh anak didik. dan juga saat mengajarkan berhitung anak menulis langsung di buku atau majalah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Inawati (2010; 8) mengenai dampak metode bermain dengan menggunakan media manipulatif terhadap peningkatan minat mengenal konsep bilangan menunjukkan bahwa metode bermain dengan menggunakan media manipulatif berdampak positif dalam peningkatan minat mengenal konsep bilangan di Taman Kanak-Kanak Kristen (TKK) 7 BPK Penabur Jakarta. Dalam hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa 88% anak telah dapat menghitung benda dengan baik dan anak telah dapat menjumlahkan bilangan setelah menggunakan media manipulative melalui metode bermain.

Pembelajaran untuk anak usia dini adalah pembelajaran bermain sambil belajar yang berorientasi pada kebutuhan anak sehingga metode bermain sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran untuk anak usia dini. Menurut Muliawan dalam Fadlillah (2012; 168) Metode bermain adalah salah satu metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran anak. Sedangkan Dworetzky dalam Moeslichatoen (2004; 31) mengungkapkan bahwa metode bermain merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam-macam bahan

atau alat tanpa paksaan, berimajinasi, memecahkan masalah, bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan dari luar. Menurut Hurlock (1980) dalam Musfiroh (2005; 2-3) menyatakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas anak yang bersifat menyenangkan dan tidak adanya paksaan, anak aktif dalam melakukan aktivitas tersebut untuk mengembangkan dirinya. Menurut NAEYC (National association for the education of young children) dan ACEI (Association for childhood education international) mengemukakan bahwa melalui bermain digunakan anak untuk mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan cultural, membantu anak dalam mengekspresikan apa yang mereka rasakan, mereka pikirkan, dan memberi kesempatan bagi anak untuk menyelesaikan masalahnya.

Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang bersifat menyenangkan dan dilakukan anak secara spontan tanpa adanya paksaan, bermain tidak melihat pada hasil akhir tetapi melihat pada proses yang dilakukan anak, bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada dalam diri anak. Suatu pembelajaran akan lebih bermakna jika dalam pembelajaran tersebut menggunakan alat bantu pengajaran yaitu media. Sadiman (2009; 7) menjelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan

dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Sedangkan Munadi (2010; 7-8) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar yang efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran akan menumbuhkan minat, memotivasi anak untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Kemudian dengan media anak dapat melihat langsung objek yang sedang disampaikan oleh guru dan juga pembelajaran melalui media akan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga anak dapat memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep.

Dengan demikian untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media konkrit yang menarik yaitu dengan menggunakan ikan di akuarium. Kelebihan dari bermain berhitung dengan menggunakan media ikan di akuarium ini dapat mengembangkan pengetahuan dasar matematika yaitu anak belajar mengenai konsep berhitung dengan menggunakan benda real yang dekat dengan lingkungan anak yang dikemas dalam kegiatan bermain.

Dalam kegiatan ini anak dapat mengenal warna, bentuk, ukuran ikan, membilang jumlah ikan, mengelompokkan ikan berdasarkan warna, bentuk, ukurannya, membandingkan kelompok ikan yang lebih banyak dan sedikit, serta mengenal lambang bilangan. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul Upaya meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak

Melalui Metode Bermain dengan Menggunakan Ikan di Akuarium pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak IT Iqra' Kota Bengkulu.

B. Rumusan Masalah

Apakah bermain dengan menggunakan media ikan di akuarium dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B Taman Kanak-Kanak IT Iqra' Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media ikan di akuarium dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B Taman Kanak-Kanak IT Iqra' Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi lembaga

Bagi lembaga pendidikan sebagai bahan masukan untuk peningkatan kualitas pendidikan di Taman Kanak-Kanak IT Iqra' Kota Bengkulu.

2. Bagi guru

- a. Bagi guru sebagai sarana peningkatan kemampuan berhitung dan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik.
- b. Menambah metode mengajar guru yang lebih bervariasi sehingga anak tidak akan merasa cepat bosan.
- c. Memudahkan penyampaian materi pembelajaran oleh guru.

3. Bagi anak

- a. Bagi anak dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap kemampuan berhitung melalui bermain dengan menggunakan media ikan di akuarium.
- b. Dengan adanya media pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi anak sehingga akan menumbuhkan minat dan motivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam kajian pustaka ini akan di bahas mengenai deskripsi teoritik yaitu: perkembangan kognitif anak usia dini, konsep berhitung, konsep bermain, konsep media, penelitian yang relevan, paradigma penelitian, dan hipotesis penelitian.

A. Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian

1. Perkembangan kognitif Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2007; 1.3) menyatakan bahwa kognitif merupakan suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sedangkan pengertian kognitif menurut para ahli yaitu:

1. Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak
2. Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan
3. Henman menyatakan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan
4. Hunt mengungkapkan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang di sesuaikan oleh indera.

Kemampuan kognitif digunakan untuk memecahkan berbagai masalah dalam hidup. Jenis-jenis aktivitas yang melibatkan kapasitas kognitif yaitu: merenung, berfikir, berkonsentrasi , mengingat, dan dalam menentukan sebuah keputusan.

Menurut Piaget (1969) dalam Mansur (2011; 34) ada empat fase perkembangan kognitif anak yaitu:

1. Fase sensori-motorik (0-2 tahun)

Pada fase ini pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau benda. Skema-skema baru yang berbentuk refleks-refleks sederhana, seperti menggenggam atau menghisap.

2. Fase pra-operasional (3-6 tahun)

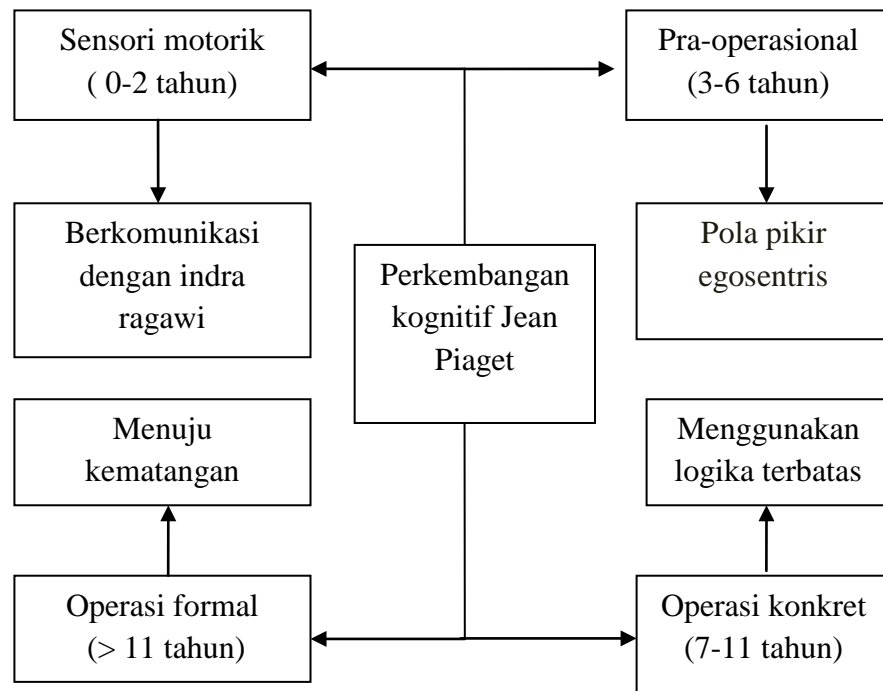
Dalam fase ini anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan dunia (lingkungan) secara kognitif. Anak mulai mengenal simbol-simbol seperti: kata-kata, dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa, dan kegiatan.

3. Fase operasi konkret (7-11 tahun)

Fase ini anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. Mereka dapat menambah, mengurangi, dan mengubah. Fase ini memungkinkan anak untuk memecahkan masalah secara logis.

4. Fase operasi formal (> 11 tahun)

Fase ini merupakan fase terakhir dari perkembangan kognitif. Dalam tahapan ini anak sudah mampu berfikir secara abstrak, hipotesis, mampu menggunakan logika, membedakan antara fakta dan fantasi, mengolah perasaan, dan berfikir secara deduktif dan induktif.



Gambar 2.1: Perkembangan Kognitif Anak

Sumber: Surbakti, 2002.

Menurut Piaget dalam Dariyo (2007;139-141) ada 6 dasar proses perkembangan kognitif individu yakni:

1. Skema

Skema merupakan struktur mental yang terbentuk dari pengalaman yang berubah sesuai dengan pertambahan usia. Skema terbentuk pada saat anak melakukan aktivitas dengan menggunakan kemampuan sensori-motorik. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan oleh anak maka akan meningkat juga kemampuan memorinya sehingga perkembangan skema anak akan semakin rumit dan kompleks.

2. Adaptasi

Adaptasi merupakan proses perubahan skema yang disebabkan oleh perubahan atau penambahan pengalaman yang disebabkan oleh interaksi individu dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Struktur mental yang ada dalam otak anak akan segera menyesuaikan diri setiap ada pengalaman baru dalam hidup individu. Proses adaptasi akan terjadi secara otomatis bila seorang anak melakukan kegiatan yang memberi pengaruh baik positif maupun negatife dalam kehidupan anak.

3. Asimilasi

Asimilasi adalah upaya untuk menyesuaikan diri dengan cara mengubah kondisi (pemikiran, sikap, maupun perilakunya) agar selaras dengan tuntutan lingkungan hidupnya. Anak akan menyadari bahwa untuk dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya maka anak harus dapat mengubah pikiran, sikap, maupun tindakan-tindakannya agar sesuai dengan tuntutan lingkungan di luar dirinya.

4. Akomodasi

Akomodasi ialah upaya untuk menyesuaikan diri dalam lingkungannya. Anak menyadari bahwa lingkungan luar tidak akan dapat memenuhi keinginan hidupnya bila lingkungan tersebut belum berubah sesuai dengan keinginan sendiri. Oleh karena itu daya imajinasi, inisiatif maupun intelektual anak di fungsikan untuk berpikir untuk memecahkan masalah.

5. Keseimbangan

Keseimbangan adalah suatu proses mencapai keseimbangan antara keinginan dari dalam diri dengan tuntutan lingkungan di luar dirinya. Proses untuk mencapai suatu kondisi yang seimbang bersifat dinamis dan terjadi sepanjang kehidupan individu. Selama belum tercapai keseimbangan, individu merasa tidak akan tenang dan berusaha seimbang. Bila sudah tercapai suatu keseimbangan maka akan menghasilkan struktur mental yang baik.

6. Organisasi

Organisasi merupakan proses terbentuknya sistem hubungan antar skema dalam struktur kognitif individu melalui berbagai pengalaman-pengalaman sebelumnya. Berbagai pengalaman masa lalu akan mempengaruhi kemampuan kognitif individu. Individu akan memanfaatkan berbagai pengalaman tersebut untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk memecahkan masalah.

Beberapa ahli menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan yaitu:

1. Faktor hereditas atau keturunan

Schopenhauer dalam Sujiono (2007; 1.25) berpendapat bahwa potensi-potensi yang dimiliki oleh manusia adalah bawaan sejak lahir tanpa dipengaruhi oleh lingkungan.

2. Faktor lingkungan

Menurut John Locke dalam Sujiono (2007; 1.26) menyatakan bahwa manusia di lahirkan dalam keadaan suci. Perkembangan manusia

ditentukan oleh lingkungan. Perkembangan intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan.

3. Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan telah matang jika anak telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

4. Faktor pembentukan

Pembentukan adalah semua keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah atau formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar atau informal).

5. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Bakat merupakan potensi bawaan yang masih harus dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat akan mempengaruhi tingkat kecerdasan seseorang sehingga seseorang yang memiliki bakat tertentu maka akan mudah dan cepat dalam mempelajari hal tersebut.

6. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan seseorang dalam berfikir divergen (menyebar) sehingga dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalahnya.

2. Konsep Berhitung

a. Pengertian Berhitung di Taman Kanak-Kanak

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan. Bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Dengan demikian berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar (Depdiknas, 2000; 1).

Menurut Paimin (1988; 10) Berhitung merupakan sebagai ilmu tentang struktur hubungan, hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan.

Menurut Mahardika (2009; 7) kemampuan berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti: menjumlahkan, mengurangi, serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Sedangkan Sriningsih (2008) dalam Nurwindia (2011; 12) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini di sebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (route counting atau rational counting). Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Anak-anak pada usia 4 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan anak-anak pada usia 5 atau 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Kegiatan menyebutkan bilangan ini dapat dilakukan melalui permainan bilangan. Dengan permainan ini di harapkan anak mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi, dan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda-benda, pengenalan bentuk, lambang, dan mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan. Jadi dari beberapa uraian di atas dapat di simpulkan bahwa berhitung merupakan sesuatu yang berhubungan dengan angka, simbol, lambang bilangan, menyebutkan urutan bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika anak yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan berbagai masalah.

b. Tujuan Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak

Menurut Depdiknas (2000; 2-3) ada beberapa tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak yaitu:

1. Tujuan umum

Secara umum tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak adalah agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap dalam mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

2. Tujuan khusus

Secara khusus ada beberapa tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak yaitu:

- 2.1. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- 2.2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 2.3. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- 2.4. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya.
- 2.5. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

c. Teori yang Mendasari Perlunya Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak

Ada beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak yaitu:

1. Tingkat perkembangan mental anak

Piaget dalam Depdiknas (2000, 5) menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dari dalam diri anak. Anak belajar sebagai suatu proses yang membutuhkan aktivitas fisik

maupun psikis. Dalam setiap pembelajaran harus memperhatikan tahapan-tahapan perkembangan mental anak. Anak usia Taman Kanak-Kanak berada pada tahapan pra-operasional konkrit yaitu tahapan persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkrit dan berfikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk, dan hubungan benda-benda di dasarnya pada interpretasi dan pengalamannya.

2. Masa peka berhitung pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Anak usia Taman Kanak-Kanak adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan jika anak mendapat stimulasi dan motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan maka akan lebih efektif karena bagi anak bermain merupakan sarana untuk belajar dan bekerja sehingga pencapaian tujuan pembelajaran berhitung anak lebih berhasil karena anak belajar berdasarkan minat dan kebutuhannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Osborn (1981) dalam Depdiknas (2000; 6) bahwa perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat pada usia nol sampai dengan usia pra-sekolah (4-6 tahun) sehingga usia pra-sekolah disebut juga sebagai masa peka belajar. Hal ini didukung oleh Bloom yang

menyatakan bahwa 50% dari potensi intelektual anak telah terbentuk di usia 4 tahun dan mencapai 80% ketika anak mencapai usia 8 tahun (Depdiknas, 2000; 6).

3. Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya

Hurlock (1993) dalam Depdiknas (2000; 6) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya maka akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Piaget mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman konkrit karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda yang dekat dengan anak yang ada disekitarnya.

Bloom menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar (learning to learn) yang terbentuk pada masa pendidikan Taman Kanak-Kanak akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak bukan hanya proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis, dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasar yang meliputi kegiatan memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan

percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif, dan apresiatif (Depdiknas, 2000; 5-7).

d. Prinsip-Prinsip Berhitung di Taman Kanak-Kanak

Dalam Depdiknas (2000; 8-9) menjelaskan beberapa prinsip-prinsip berhitung di Taman Kanak-Kanak yakni:

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap di awali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada kemampuan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sulit, dan dari sederhana ke kompleks.
3. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Oleh karena itu diperlukan alat peraga atau media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, menarik dan bervariasi, serta mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung menggunakan bahasa yang sederhana yang mudah dipahami anak dan mengambil contoh yang dekat dengan lingkungan anak.

6. Dalam permainan berhitung anak dapat di kelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, tahap transisi, dan tahap lambang.

e. Tahapan Kemampuan Berhitung

Berdasarkan Depdiknas (2000; 7-8) dalam pedoman permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu:

1. Tahap penguasaan konsep

Merupakan pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti: warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

2. Tahap transisi

Adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Misalnya mengenalkan konsep satu dengan benda.

3. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan 7, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

f. Kemampuan Dasar Berhitung

Ada beberapa kelompok dasar berhitung yang harus dikembangkan untuk anak Taman Kanak-Kanak yaitu:

1. Mengelompokkan (*classification*)

Mengelompokkan merupakan kemampuan anak dalam mengelompokkan suatu benda berdasarkan sesuatu. Benda tersebut di kelompokkan sesuai dengan jenisnya dalam suatu himpunan. Misalnya: jenis, warna, bentuk, dan lain-lain.

2. Membandingkan (*comparison*)

Membandingkan merupakan kemampuan untuk membandingkan dua buah benda (objek) berdasarkan ukuran ataupun jumlahnya (kualitas).

3. Mengurutkan (*seriation*)

Mengurutkan adalah kemampuan membandingkan ukuran atau kuantitas lebih dari dua benda. Cara mengurutkannya dari paling pendek ke paling panjang.

4. Menyimbolkan (*symbolization*)

Menyimbolkan merupakan kemampuan dalam membuat symbol atas kuantitas berupa: angka atau bilangan, simbol tanda operasi dari sebuah proses perhitungan.

3. Metode Bermain

a. Pengertian Metode Bermain

Menurut Muliawan dalam Fadlillah (2012; 168) menyatakan bahwa metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran bagi anak. Sedangkan menurut Dworetzky dalam Moeslichatoen (2004; 31) metode bermain merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam-macam bahan atau alat tanpa paksaan, berimajinasi, memecahkan masalah bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain merupakan salah satu kesukaan mayoritas anak usia dini. Secara normal tidak ada anak yang tidak suka bermain, semua anak suka bermain untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya mulai dari kognitif, bahasa, fisik motorik, emosi dan sosial anak.

Menurut Hurlock (1997) dalam Musfiroh (2005; 2-3) mengungkapkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan dari luar.

Wiyani dan Barnawi (2012; 93) menyatakan lima pengertian bermain yaitu: *pertama*, sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak. *Kedua*, tidak memiliki tujuan ekstrinsik memotivasinya lebih bersifat intrinsik. *Ketiga*, bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak. *Keempat*, melibatkan peran aktif keikutsertaan anak. *Kelima*, memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan suatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya.

Beberapa pengertian bermain menurut para ahli dalam Sujiono (2010; 34-35) diantaranya:

1. Mayesty (1990) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui kegiatan bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.
2. Docket dan Fleeer (2000) mengungkapkan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.
3. Catron & Allen (1999) menjelaskan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan anak. Anak-anak dapat mengambil kesempatan

untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang bersifat sukarela dan menyenangkan tanpa adanya paksaan, anak aktif dalam melakukan kegiatan tersebut yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek yang ada dalam dirinya.

Dworetzky dalam Wiyani & Bardawi (2012; 122) menjelaskan lima kriteria dalam bermain yaitu: (1) Motivasi intrinsik, artinya kegiatan bermain dimotivasi dari dalam diri anak, bukan karena adanya tuntutan atau paksaan. (2) Pengaruh positif, artinya kegiatan bermain merupakan tingkah laku yang menyenangkan atau menggembirakan. (3) Bukan dikerjakan sambil lalu, artinya bermain bagi anak merupakan kegiatan yang utama dan lebih bersifat pura-pura. (4) Cara/ tujuan, artinya cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. (5) Kelenturan, artinya kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

b. Karakteristik Bermain

Menurut Dariyo (2007; 217-218) ada lima karakteristik dalam bermain yaitu:

1. Menyenangkan

Setiap anak merasa senang untuk melakukan kegiatan bermain. anak dapat mengekspresikan semua potensi yang ada

dalam dirinya. Dengan bermain akan membawa ketenangan dalam diri anak dan mencegah terjadinya kebosanan.

2. Spontan

Anak secara spontan akan melakukan kegiatan yang dilakukan sendiri atau bersama orang lain. Sifat spontanitas merupakan sifat utama bagi setiap anak. Mereka akan melakukan segala sesuatu dengan spontanitas tanpa adanya paksaan dari luar.

3. Proses

Anak melakukan suatu kegiatan bermain secara tulus dan sukarela tanpa ada pamrih. Bermain adalah proses pembelajaran bagi anak untuk mengembangkan intelektual, kreativitas, bakat, kemampuan bersosialisasi, kemampuan berkomunikasi, dan lain-lain.

4. Motivasi internal

Motivasi internal merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri dan tidak dipengaruhi oleh orang lain. Anak melakukan kegiatan bermain karena adanya motivasi yang berasal dari dalam diri anak. Anak melakukan kegiatan bermain tanpa adanya paksaan sehingga anak akan merasa senang dan menghayati proses kegiatan bermain tersebut.

5. Imajinatif

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan oleh anak-anak yang diwarnai dengan pengembangan daya khayal untuk menciptakan alur pemikiran tertentu sesuai

dengan tahapan usianya. Kegiatan bermain yang disertai dengan kemampuan imajinasi bertujuan untuk mengembangkan potensi intelektual, emosi, psikomotorik, dan keterampilan sosial anak.

c. Tahapan Bermain

Ada beberapa tahapan bermain menurut Para ahli diantaranya:

1. Jean Piaget

Empat tahapan kegiatan bermain menurut Piaget dalam Wiyani & Barnawi (2012; 94-95) adalah:

1.1. Permainan sensori motorik (3-6 bulan)

Kegiatan ini hanya kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Permainan ini hanya merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut reproduktif assimilation.

1.2. Permainan simbolik (2-7 tahun)

Permainan simbolik merupakan ciri periode pra-operasional yang di temukan pada usia 2-7 tahun yang di tandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada tahapan ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal yang berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas. Permainan simbolik berfungsi untuk mengasimilasi dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak.

1.3. Permainan sosial yang memiliki aturan (8-11 tahun)

Pada usia ini permainan anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games with rules. Tempat kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

1.4. Permainan yang memiliki aturan dan olahraga

Kegiatan bermain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan ini sangat disenangi dan dinikmati meskipun aturan dalam permainan ini lebih ketat dan di berlakukan secara kaku di bandingkan dengan permainan yang tergolong games.

2. Elizabeth Hurlock

Empat tahapan bermain menurut Hurlock dalam Wiyani & Barnawi (2012; 95-96) yaitu:

2.1. Tahapan penjelajah (*eksploratory stage*)

Dalam tahapan ini kegiatan berkenaan dengan objek atau orang lain, mencoba menjangkau benda disekelilingnya kemudian mengamatinya. Penjelajah semakin luas saat anak telah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang di raihinya.

2.2. Tahapan mainan (*toy stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada usia 2-3 tahun anak hanya mengamati alat permainan tetapi setelah anak memasuki usia pra-sekolah, anak-anak akan

bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermain.

2.3. Tahapan bermain (*play stage*)

Pada masa ini, jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama-kelamaan berkembang menjadi games, olahraga, dan bentuk permainan lain yang dilakukan orang dewasa.

2.4. Tahap melamun (*daydream stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, ketika anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal.

d. Manfaat Bermain

Ada beberapa manfaat bermain menurut Musfiroh (2005; 15-19) yaitu: *pertama*, bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan anak. Anak-anak akan membangun konsep dan pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan ataupun orang lain. *Kedua*, bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasikan dan menyelesaikan masalah. Bermain menyediakan kerangka bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan. *Ketiga*, bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. *Keempat*, bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif.

Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, di dalam bermain juga anak terdorong untuk melihat, mempertanyakan, menemukan, dan membuat jawaban yang mereka buat sendiri. *Kelima*, Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik. Pada saat bermain inilah anak dapat mempraktikkan semua gerakan motorik halus dan kasar seperti menangkap, melompat, berjalan, berlari, dan berputar-putar.

4. Konsep Media

a. Pengertian Media

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik, dan bahan ajar. Dalam komunikasi antara guru dan peserta didik disampaikan dengan menggunakan sarana penyampai pesan atau media. Media berasal dari kata “medius” yang artinya tengah, perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Boove (1999) dalam Rusman (2012; 60) media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan.

Menurut Sadiman (2009; 7) menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Arsyad (1996; 4) menyatakan bahwa media

merupakan sesuatu alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Fadlillah (2012; 207) juga mengungkapkan bahwa media merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, supaya pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya oleh peserta didik.

Menurut Munadi (2010; 7-8) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar yang efektif dan efisien.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat penyampai pesan dari pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (anak) yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat anak sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Adapun beberapa prinsip media pembelajaran yaitu: *pertama* efektivitas, media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pencapaian tujuan pembelajaran. *Kedua* relevansi, kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pembelajaran, perkembangan anak dan waktu yang tersedia. *Ketiga* efisiensi, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan pesan dalam waktu yang singkat, dan

memerlukan sedikit tenaga. *Keempat* dapat digunakan, media pembelajaran yang dipilih harus dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. *Kelima* kontekstual, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial, dan budaya anak (Rusman, 2012; 175).

b. Jenis-Jenis Media

Menurut Rusman (2012; 182-183) ada 3 jenis media pembelajaran yaitu:

1. Media visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat di lihat dengan menggunakan indra penglihatan. Seperti: gambar inti, media grafis, model dan realia.

2. Media audio

Media audio merupakan media yang hanya dapat di dengar dengan menggunakan indera pendengaran saja.

3. Media audio visual

Media audio visual merupakan gabungan dari media audio dan visual yaitu media yang dapat di lihat dan di dengar.

c. Manfaat, dan Fungsi Media

Media pembelajaran bukan hanya sebagai alat tetapi harus memiliki nilai-nilai yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik yaitu: menjadikan konsep yang abstrak menjadi konkrit, tidak membawa objek pesan, berinteraksi dengan lingkungan, mengontrol

arah dan kecepatan belajar anak, serta menimbulkan motivasi, kreativitas, dan inovatif anak.

Adapun beberapa manfaat media menurut Rusman (2012;172) adalah pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah di pahami oleh anak dan memungkinkan anak menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, metode pembelajaran akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru sehingga anak tidak bosan dan pembelajaran akan menyenangkan, anak akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan guru tetapi aktivitas lainya seperti: mengamati, mendemonstrasikan. Sedangkan menurut Sukiman (2012; 44) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu: media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu: dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak dan memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga media pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran,

menumbuhkan motivasi bagi anak sehingga anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut, memudahkan penyampaian ilmu dari guru kepada anak, dengan adanya media pembelajaran juga akan menciptakan metode mengajar yang bervariasi.

Selain mempunyai nilai dan manfaat media juga memiliki fungsi, adapun fungsi dari media pembelajaran menurut Rusman (2012; 176) adalah: *pertama* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran media dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan kepada anak sehingga anak dapat belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik. *Kedua* sebagai komponen dari subsistem pembelajaran dimana di dalamnya memiliki sub-sub komponen di antaranya adalah media pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran.

Ketiga sebagai alat untuk membangkitkan perhatian dan motivasi anak dalam belajar karena media pembelajaran dapat mengakomodasikan semua kecakapan anak dalam belajar dan juga media dapat memberikan bantuan pemahaman kepada anak karena ada interaksi langsung antara anak dengan sumber belajar. *Keempat* meningkatkan hasil dalam proses pembelajaran karena secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran. *Kelima* mengurangi terjadinya verbalisme karena apa yang di jelaskan oleh guru lebih bersifat abstrak dan tidak ada contoh nyata sehingga dengan adanya media

pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam memperjelas apa yang di sampaikan oleh guru. *Keenam* mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera dimana dalam proses pembelajaran sering menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya luas, besar, atau sempit, kecil, bahaya sehingga memerlukan alat untuk menjelaskannya dan media adalah yang menjadi solusi dalam keterbatasan tersebut.

d. Ikan di Aquarium Sebagai Media

Menurut kamus lengkap Bahasa Indonesia, ikan merupakan binatang bertulang belakang yang hidup dalam air, umumnya bernapas dengan insang. ikan terdiri dari beraneka ragam spesies. Habitat ikan pun berbeda-beda, ada yang hidup di air laut, air tawar, dan air payau. Ikan memiliki banyak keragaman warna maupun keunikan bentuk yang menakjubkan sehingga ikan banyak di jadikan sebagai binatang peliharaan di rumah. Ikan sering di jadikan sebagai hiasan di dalam rumah dalam sebuah wadah yang disebut aquarium.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan berbagai jenis ikan hias yang berbeda warna, bentuk, dan ukuran yang di letakan di dalam aquarium dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Media ikan memiliki banyak kelebihan yaitu: dengan menggunakan media asli lebih menarik perhatian anak, anak akan lebih mudah dalam pengenalan konsep warna, bentuk, dan ukuran, anak juga akan lebih mudah dalam mengenal angka-angka dalam

proses membilang (mengelompokkan ikan, membilang ikan, menjumlahkan maupun mengurangi jumlah ikan secara sederhana).

Anak akan merasa senang karena pembelajaran dilakukan dalam suasana bermain dan anak terlibat aktif dalam kegiatan tersebut sehingga anak tidak akan bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

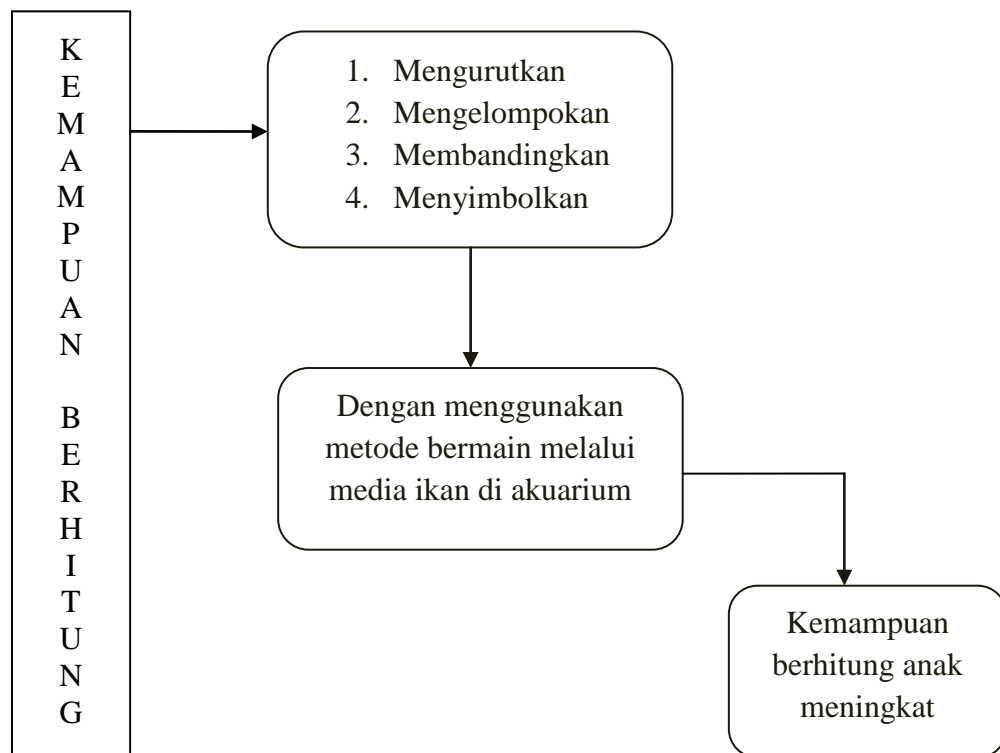
Akuarium secara "*letterlek*" berarti sebuah wadah air tetapi secara umum akuarium adalah wadah atau tempat untuk memelihara berbagai jenis komunitas kehidupan air seperti: ikan, tanaman air, moluska, koral, dan lain-lain. Sedangkan menurut kamus lengkap Bahasa Indonesia akuarium adalah bak kaca untuk tempat memelihara ikan, biasanya ikan hias. Dalam *Wikipedia* menyebutkan bahwa akuarium adalah sebuah vivarium yang biasanya di tempatkan di sebuah tempat dengan sisi transparan (dari gelas atau plastik berkekuatan tinggi) di dalamnya terdapat satwa dan tumbuhan air. Akuarium pertama didirikan di London, Inggris pada tahun 1853.

Menurut Suryanto (2012) Akuarium merupakan suatu tempat untuk menyimpan atau menaruh ikan dari jenis ikan apa saja. Akuarium memiliki banyak kegunaan mulai dari sebagai penghias seni ruangan rumah juga sebagai tempat hiburan masyarakat umum <http://kubangsepat35.blogspot.com/2012/04/kubangsepat35-apa-itu-aquarium.html> di unduh tgl 4 november 2012.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa akuarium adalah sebuah bak yang bersifat transparan untuk memelihara berbagai macam satwa dan tumbuhan air. Dengan adanya akuarium juga dapat menciptakan ketenangan dan perasaan rileks bagi yang melihatnya.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan 3 akuarium yang berbentuk segiempat. Akuarium tersebut akan diisi oleh berbagai jenis ikan air tawar yang berbeda warna, bentuk, dan ukuran dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Acuan Teori Rancangan Alternatif



Gambar 2.2

1. Mengurutkan

Dalam kegiatan ini anak menyebutkan urutan bilangan dari 1-20, menyebut urutan bilangan secara mundur dari 20-1 sambil melompati kartu angka yang ada di lantai, kemudian anak

membilang ikan dengan cara menangkap ikan kemudian di pindah ke akuarium lainnya.

2. Mengelompokan

Anak mengelompokan ikan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. kemudian anak membilang ikan di akuraium tersebut dengan cara menangkapnya kemudian di pindahkan ke akuarium yang lain.

3. Membandingkan

Anak membandingkan akuarium mana yang lebih banyak dengan cara membilang ikan di masing-masing akuarium.

4. Menyimbolkan

Anak menuliskan dalam bentuk angka-angka jumlah ikan yang berhasil di hitungnya.

C. Bahasan Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Poresky, sosiolog dari Kansas State University, Amerika Serikat, pada tahun 1988 (Simartana, 2010) menyimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan anak memiliki hewan peliharaan seperti: ikan di akuarium <http://klinikhewan09.wordpress.com/2010/10/29/mengambil-manfaat-dari-hewan-peliharaan-/.mengambil>. Yang di unduh pada tanggal 4 November 2012.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Inawati (2010; 8) menunjukan bahwa terjadi peningkatan minat mengenal konsep bilangan dengan metode bermain dengan menggunakan media manipulatif. Hasil

penelitian tersebut menunjukkan bahwa 88% anak telah dapat menghitung benda dengan baik dan 84% anak telah dapat menjumlahkan bilangan setelah menggunakan media manipulatif melalui metode bermain pada anak Taman Kanak-Kanak Kristen (TKK) 7 BPK Penabur Jakarta.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Dengan menggunakan media ikan di akuarium dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B Taman Kanak-Kanak IT Iqra' Bandar Raya Rawa Makmur Permai Kota Bengkulu.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian tindakan kelas merupakan salah satu jenis penelitian yang digunakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran di dalam kelas. Menurut Arikunto (2011; 2-3) bahwa PTK merupakan paparan gabungan definisi dari tiga kata “penelitian, tindakan, kelas”. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat bagi peneliti atau orang-orang yang berkepentingan dalam rangka peningkatan kualitas di berbagai bidang. Tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang dalam pelaksanaannya berbentuk rangkaian periode atau siklus kegiatan. Sedangkan kelas merupakan sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama dari seorang guru yang sama.

Dari ketiga pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Kemmis dan Taggart (1988) dalam Daryanto (2012; 3) mengatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan praktik sosial.

Jadi, PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar siswa dapat di tingkatkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak IT Iqra' Bandar Raya Rawa Makmur Permai Kota Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di kelompok B Taman Kanak-Kanak IT Iqra' Bandar Raya Rawa Makmur Permai kota Bengkulu. Waktu pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tanggal 7 Januari sampai dengan tanggal 19 Januari 2013.

Tabel 3.1. Jadwal pelaksanaan perbaikan pembelajaran

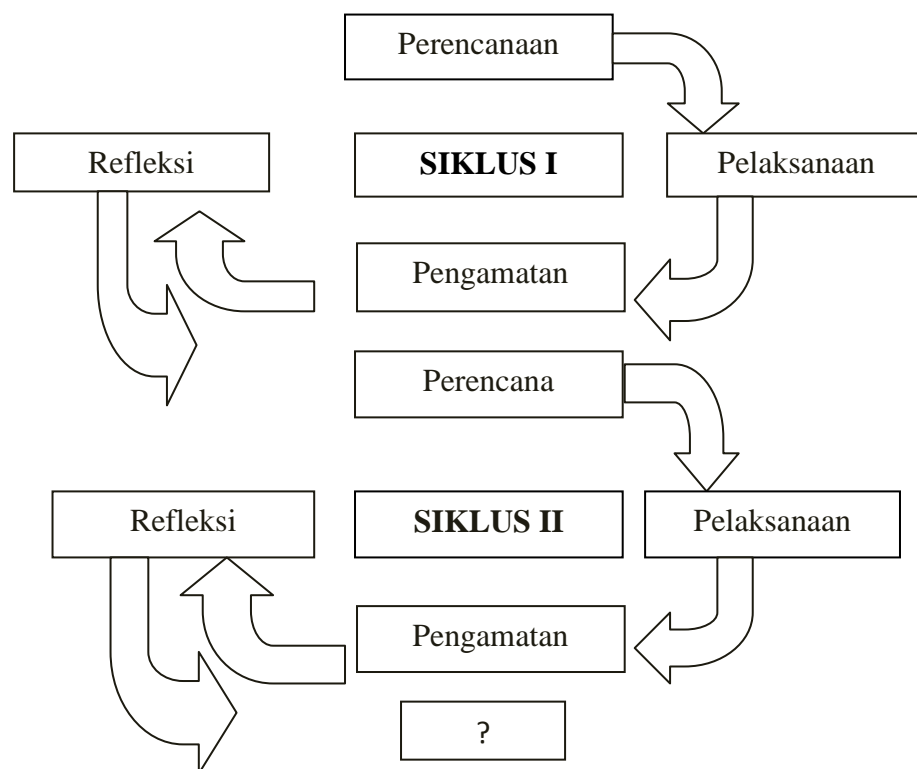
Siklus	Tanggal	Tema/ sub tema	Aspek yang diamati	Ket
1	7 Januari 2013	Binatang/ Binatang Peliharaan	Menyebutkan bilangan dari 1-20	
			Menyebut bilangan secara mundur dari 20-1	
			Menghitung jumlah ikan yang ada di akuarium	
	8 Januari 2013	Binatang/ Binatang Peliharaan	Mengelompokkan ikan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran	
			Menghubungkan angka sesuai dengan jumlah ikan yang ada di akuarium	
			Menunjukkan jumlah ikan di akuarium yang lebih banyak dan sedikit	
	9 Januari 2013	Binatang/ Binatang Peliharaan	Membilang jumlah ikan yang ada di akuarium	
			Menyebutkan penjumlahan sampai 10 dengan menggunakan ikan di akuarium	
2	17 Januari 2013	Binatang/ Binatang Peliharaan	Menyebut bilangan dari 1-20	
			Menyebut bilangan secara mundur dari 20-1	
			Menghitung jumlah ikan yang ada di akuarium	
	18 Januari 2013	Binatang/ Binatang Peliharaan	Mengelompokkan ikan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran	
			Menghubungkan angka sesuai dengan jumlah ikan yang ada di akuarium	
	19 Januari 2013	Binatang/ Binatang Peliharaan	Menunjukkan jumlah ikan di akuarium yang lebih banyak dan sedikit	
			Membilang jumlah ikan yang ada di akuarium	
			Menyebutkan hasil penjumlahan sampai 10 dengan menggunakan ikan di akuarium	

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu kelompo B TK IT Iqra' Bandar Raya Rawa Makmur Permai kota Bengkulu yang berjumlah 20 orang anak yang terdiri dari 11 orang anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki.

D. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diperkenalkan oleh Arikunto. PTK ini terdiri dari empat kegiatan siklus yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2009; 16) yang dapat di gambarkan sebagai berikut:



Arikunto, 2009; 16

1. Perencanaan (*planning*)

Dalam setiap siklus disusun suatu perencanaan untuk perbaikan pembelajaran. Perencanaan pada penelitian ini merujuk pada rancangan

kegiatan mingguan (RKM), rancangan kegiatan harian (RKH), menyediakan media pembelajaran yang diperlukan, menentukan metode atau teknik mengajar, dan menyediakan instrument observasi.

2. Tindakan (*action*)

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari perencanaan yang dibuat kemudian perencanaan tersebut dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan penelitian kegiatan mengacu pada Rancangan Kegiatan harian yang telah disepakati. Kekurangan dan kelemahan dalam pelaksanaan tindakan dapat diperbaiki.

3. Pengamatan (*observation*)

Observasi adalah proses pengamatan untuk melihat sejauh mana tindakan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di rumuskan. Dalam tahap ini peneliti menguraikan jenis-jenis data yang di kumpulkan, cara pengumpulan data dan koleksi data (pedoman observasi, pedoman Wawancara, dan dokumentasi) tentang semua kejadian yang dibuat oleh anak dan guru. Data yang akan disusun adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

4. Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah aktivitas untuk melihat kekurangan yang di laksanakan selama tindakan. Tahap ini merupakan tahapan yang penting untuk dilaksanakan karena hasil analisis data dari lapangan pada hari ini dapat memberikan arah bagi perbaikan pada siklus selanjutnya jika pengalaman belum berhasil. kegiatan penelitian ini dilakukan sampai perencanaan berhasil sampai maksimal atau terjadi perubahan yang

signifikan dalam penggunaan media ikan di akuarium dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Skenario Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Dalam perencanaan penelitian langkah awal sebelum melakukan tindakan pada siklus I ini ada beberapa perencanaan yang harus dilakukan yaitu: 1) Membuat perencanaan tertulis yang di tuangkan dalam rencana kegiatan mingguan (RKM), 2) Membuat rencana kegiatan harian (RKH) tema yang dipilih yaitu “binatang” dengan sub tema “binatang peliharaan”, 3) Membuat dan menyiapkan media pembelajaran yaitu ikan, akuarium, kartu angka yang akan di gunakan selama penelitian, 4) Menyiapkan lembar observasi guru mengajar dan lembar observasi kemampuan berhitung anak.

b. Pelaksanaan tindakan

Tahap ini dilakukan oleh guru dalam melaksanakan tindakan dalam pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Pembukaan

Dalam kegiatan pembukaan ini guru membimbing anak untuk berbaris di depan kelas sambil bernyanyi “selamat pagi” kemudian setelah itu anak masuk ke kelas. Kemudian guru memberi salam dan menyapa anak, di lanjutkan dengan kegiatan membaca doa sebelum belajar, bernyanyi secara bersama-sama, lalu pengenalan hari, tanggal, bulan dan tahun. Kemudian guru menjelaskan tema dan sub tema,

guru juga menjelaskan permainan dengan menggunakan media ikan di akuarium.

2) Kegiatan inti

Dalam kegiatan inti ini peneliti memfasilitasi, memotivasi, mengkoordinasi, mengobservasi, dan mengevaluasi anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran tersebut, anak terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran baik fisik maupun mental anak melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media ikan di akuarium. Guru menjelaskan kepada anak tentang langkah-langkah dan apa-apa yang harus dilakukan dalam permainan ini yaitu: *pertama*, anak memijak lantai keramik yang telah di tempeli kartu angka 1-20 sambil berjalan di kotak-kotak tersebut dan menyebutkan bilangan yang di pijaknya sampai kotak terakhir. *Kedua*, setelah sampai di kotak terakhir, anak mengambil ikan yang ada di akuarium lalu memasukanya ke dalam kotak ikan yang telah di sediakan. *Ketiga*, kemudian anak kembali ke kotak yang dimulai dari pijakan 20-1. *Keempat*, anak kembali menghitung ikan yang berhasil di dapatkannya dan menuliskanya di lembar kerja.

3) Istirahat

Pada kegiatan ini anak bermain di luar kelas dan peneliti ikut mendampingi anak saat bermain agar antara peneliti dan anak terjadi kelekatan, anak juga akan merasa senang karena merasa di perhatikan. Setelah itu anak mencuci tangan dan berdoa sebelum makan dan sesudah makan.

4) Penutup

Dalam kegiatan ini guru dan anak berdiskusi tentang kegiatan permainan yang telah dilakukan. Kemudian guru memberikan tugas untuk besok pagi, lalu kegiatan di lanjutkan dengan bernyanyi, berdoa sebelum pulang, dan salam.

c. Observasi

Selama penelitian peneliti bersama teman sejawat melakukan observasi dan evaluasi. Observasi dilakukan dalam rangka pengumpulan data kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media ikan di akuarium.

d. Refleksi

Data yang di kumpulkan selama pembelajaran dan observasi kemudian di analisis. Data-data tersebut yang telah di proses di gunakan untuk melihat kekurangan-kekurangan yang ada selama kegiatan tindakan dan di cari penyebabnya. Hasil dari refleksi ini akan di gunakan untuk menentukan langkah berikutnya pada siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan dengan melakukan perubahan pada bagian-bagian tertentu didasarkan pada refleksi siklus I, sesuai dengan rencana yang telah disusun. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II sama halnya dengan siklus I yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, 4) dan Refleksi. Pelaksanaan di setiap siklus bertujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung pada anak. Proses Refleksi dilakukan berdasarkan analisa

terhadap data-data yang di dapat dari pembelajaran dan observasi kemudian direfleksikan untuk melihat kekurangan-kekurangan, mengkaji apa yang telah dan belum terjadi, mengapa terjadi dan apa penyebabnya lalu menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk perbaikan.

E. Peran Peneliti dalam Penelitian

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai guru yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang menjalankan proses belajar mengajar sesuai dengan rancangan kegiatan harian (RKH terlampir) yang telah disusun.

F. Teknik pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan suatu objek yang difokuskan pada perilaku tertentu (Daryanto, 2011; 80). Sedangkan menurut Arikunto (2012; 45) menyatakan bahwa observasi merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi ini dilakukan untuk melihat proses dan dampak media ikan di akuarium dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK IT Iqra' yang digunakan untuk menata langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan sehingga lebih efektif dan efisien.

2. Dokumentasi

Pendokumentasian dalam penelitian ini menggunakan foto dan portofolio kegiatan pembelajaran pada setiap tahapan siklus yang

merupakan pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan tersebut telah dilakukan. Isi Dokumentasi terkait dengan aktivitas anak dalam melaksanakan upaya meningkatkan kemampuan berhitung dengan metode bermain melalui media ikan di akuarium pada anak kelompok B TK IT iqra'.

G. Instrument Penelitian

Instrument penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Menurut Dariyo (2011; 80) menyatakan bahwa suatu penelitian tindakan kelas memerlukan instrument penelitian yang dapat mengumpulkan data mengenai proses pembelajaran dan tidak hanya mengenai hasil pembelajaran.

Instrument dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan berhitung pada kelompok B TK IT Iqra'. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi guru dan lembar observasi hasil kerja anak. Adapun hal-hal yang di observasi pada instrument pengumpulan data dalam meningkatkan kemampuan berhitung dengan metode bermain melalui media ikan di akuarium yaitu: kemampuan dalam menyebutkan bilangan dari 1-20, kemampuan anak dalam menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda, membilang dan menunjuk benda, menunjukan dua kumpulan benda yang lebih banyak dan sedikit, mengenal lambang bilangan dari 1-20. Berikut ini adalah kisi-kisi pengembangan instrument penelitian pada anak TK IT Iqra' kelompok B melalui media ikan di akuarium:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Penelitian

Variabel	Indikator	Sub indikator	Teknik pengumpulan data	Sumber	Butir item
Kemampuan berhitung	Membilang atau menyebutkan bilangan dari 1-10	1.anak menyebut urutan bilangan 1-20 secara berurutan	Observasi	Anak	
		2.anak menyebutkan urutan bilangan secara mundur dari 20-1			
	Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan ikan di akuarium	Anak dapat menghubungkan angka yang sesuai dengan ikan di akuarium	Observasi	Anak	
	Membilang dengan menunjukan ikan di akuarium dari 1-10	Anak dapat membilang ikan di akuarium dan menyebutkan warna-warna ikan di akuarium dari 1-10	Observasi	Anak	
	Menunjukan dua kumpulan ikan di akuarium yang lebih banyak atau sedikit	1.Anak dapat menunjukan jumlah ikan di akuarium yang lebih banyak	Observasi	Anak	
		2.Anak dapat menunjukan jumlah ikan di akuarium yang lebih sedikit			
	Mengenal lambang bilangan dari 1-20	1.anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan sampai 10 dengan menggunakan ikan di akuarium	Observasi		
Media ikan di akuarium	Perencanaan pembelajaran berupa RKH pelaksanaan kegiatan berhitung dengan menggunakan ikan di akuarium			Guru	

H. Teknik Analisis Data

Proses analisa data dan interprestasi data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada saat proses dan hasil kegiatan dalam bermain dengan media ikan di akuarium, sehingga menggunakan lembar penilaian untuk mendapatkan data pada kemampuan berhitung anak kelompok B TK IT Iqra' Bandar Raya Rawa Makmur Permai kota Bengkulu. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis rata-rata skor dan persentase.

Menganalisis data observasi :

1. Lembar observasi aktivitas guru

Lembar observasi guru yang digunakan pada saat pelaksanaan tindakan bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan guru di saat guru sedang mengajar. Hasil ini akan digunakan sebagai pedoman dalam memperbaiki proses belajar mengajar pada siklus berikutnya.

2. Observasi aktivitas belajar anak secara klasikal dan secara perorangan

Untuk melihat peningkatan hasil data observasi aktivitas anak secara klasikal maupun perorangan digunakan rumus yaitu:

a) Nilai rata-rata

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh anak kemudian di bagi dengan jumlah anak yang ada di kelas yang diteliti sehingga diperoleh nilai rata-rata (Aqib, dkk, 2009; 204-205).

Rumus nilai rata-rata :

$$NR = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

NR = Nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

b) Ketuntasan belajar

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = kecenderungan

F = jumlah anak yang di anggap bisa $\geq B$ (4-5)

N = jumlah seluruh siswa dalam kelas

Tabel 3.5 ketuntasan belajar

Interval	Kriteria
80% - 100%	Sangat baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
< 50%	Kurang sekali

Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya dan juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, serta pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat (Aqib, dkk, 2009; 41).

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar di katakan berhasil apabila keberhasilan kemampuan berhitung mencapai 75% , indikator ini dimaksudkan melalui siklus pertama dan kedua diharapkan keberhasilan mencapai 75% dari subjek penelitian yang sudah berhasil dalam “meningkatkan kemampuan berhitung dengan metode bermain melalui media ikan di akuarium”.

J. Pertanggung Jawaban Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Metode Bermain melalui Media Ikan di Akuarium pada Anak kelompok B Taman Kanak-Kanak IT Iqra’ Bandar Raya Rawa Makmur Permai Kota Bengkulu”, peneliti bertanggung jawab sepenuhnya atas data yang nantinya peneliti dapatkan, dan peneliti siap menanggung konsekuensi apabila nantinya dalam penelitian ini terdapat data yang tidak sesuai dengan kenyataan yang di dapatkan.